POUR LES PARENTS UNIQUEMENT

Jeu de piste au Maroc

Chers parents,

Dans ce kit dédié au Maroc, nous embarquons votre enfant dans une aventure faisant appel à ses capacités d'orientation.

Sa mission : accompagner Yasmine, une petite fille marocaine, dans une quête à travers le Maroc et sa culture.

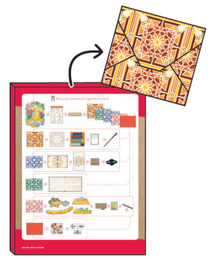
Pour s'orienter dans ce parcours, votre enfant devra se placer autour d'une carte circulaire, et s'en servir comme d'une boussole. Mais avant de démarrer cette aventure, vous devez préparer le matériel et cacher les enveloppes… bien à l'abri des regards.

KPC-MA-26072G n° lot : 2605

Yasmine

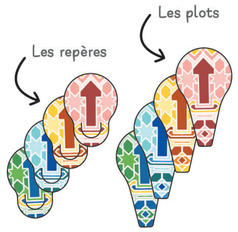
Préparation du matériel de l'aventure

1. Découpez ce guide en suivant les pointillés.
2. Glissez les instructions dans les enveloppes de même couleur et mettez l'enveloppe rouge de côté.

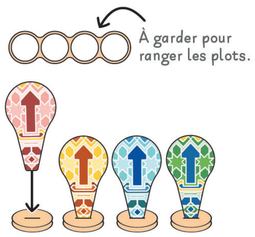


3. Vérifiez au dos de la boîte que les petites enveloppes sont complètes.

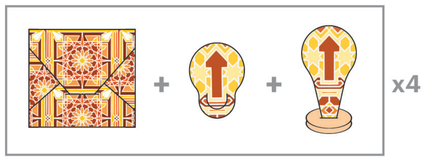
4. Détachez la carte et aplatissez-la.



5. Détachez les repères et les plots.



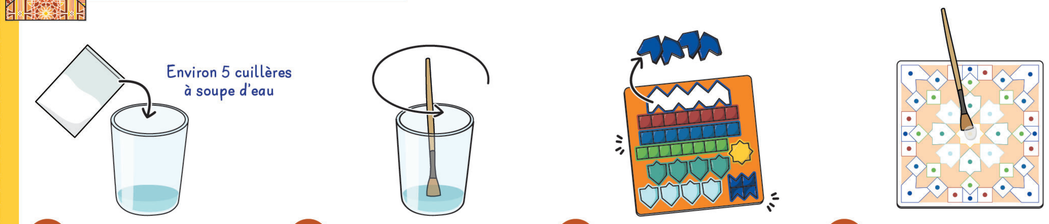
6. Insérez chaque plot dans la fente d'un rond en mousse.



7. Pour chaque étape, regroupez l'enveloppe, le plot et le repère.

Suite au dos

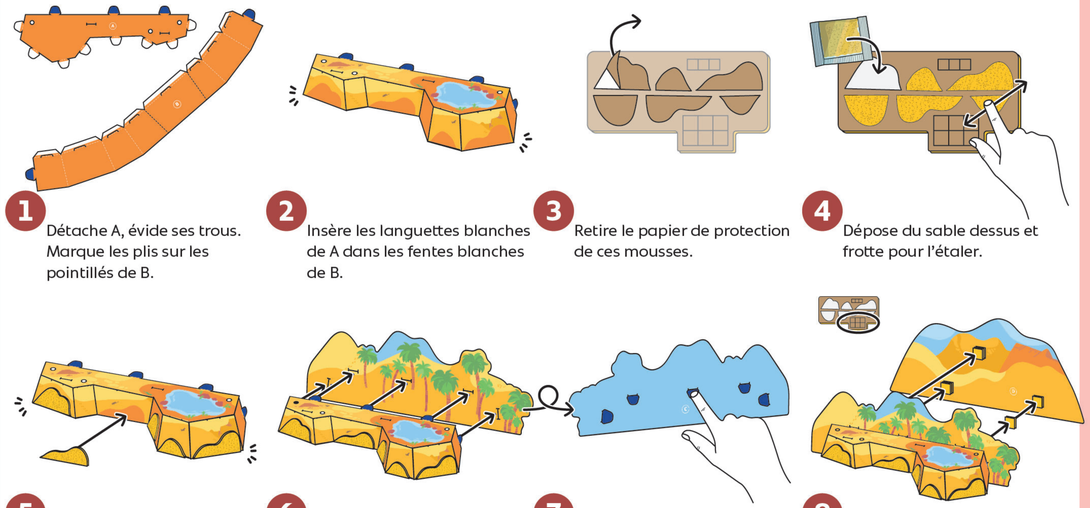
A • Fabrique la mosaïque



1. Verse la colle en poudre dans un peu d'eau.
2. Mélange jusqu'à obtenir une texture épaisse.
3. Détache les morceaux de mosaïque et classe-les par couleur.
4. Dépose au pinceau un peu de colle sur l'un des points de couleur.

Suite au dos

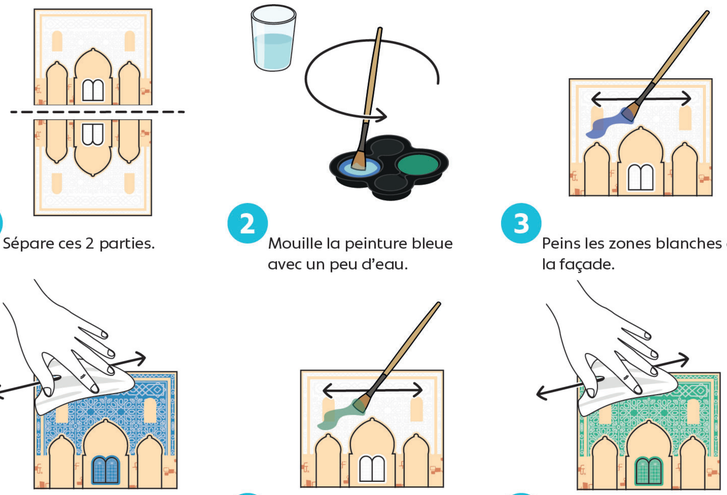
D • Fabrique le désert et son oasis



1. Détache A, évide ses trous. Marque les plis sur les pointillés de B.
2. Insère les languettes blanches de A dans les fentes blanches de B.
3. Retire le papier de protection de ces mousses.
4. Dépose du sable dessus et frotte pour l'étaler.
5. Colle ces mousses sur les marques orange de B.
6. Insère les languettes bleues de B dans les fentes de C.
7. Rabats les languettes contre le dos de C.
8. Colle D avec 2 carrés de mousses superposés.

Suite au dos

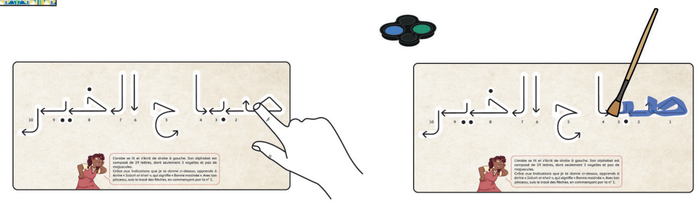
B • Colore la porte de Fès



1. Sépare ces 2 parties.
2. Mouille la peinture bleue avec un peu d'eau.
3. Peins les zones blanches de la façade.
4. Essuie avec un mouchoir pour faire apparaître les motifs.
5. Peins l'autre façade avec la peinture verte.
6. Essuie pour faire apparaître les motifs.

Suite au dos

C • Fais de la calligraphie



1. Suis les flèches sur le parchemin avec ton doigt en commencant par la flèche 1.
2. Puis recommance avec ton pinceau et la peinture de ton choix.

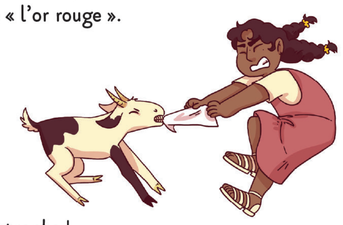
3. Entraîne-toi à écrire la phrase plusieurs fois sur une feuille de brouillon ou sur ce guide.

Suite au dos

Texte de départ : à lire avant de commencer l'aventure.

Salam*,

Moi, c'est Yasmine. Je vis au Maroc, dans la grande ville de Marrakech. On la surnomme « la Ville Rouge » parce que beaucoup de bâtiments de sa médina (le centre-ville) et ses remparts sont de cette couleur. Ça vient de la terre utilisée pour leur construction.
Des gens du monde entier viennent visiter Marrakech et découvrir la savoureuse cuisine traditionnelle de mon pays. Ici, on trouve les meilleurs cuistots du monde. Mon père, par exemple ! Il réussit le couscous et les cornes de gazelle à la perfection. Moi, j'adore le tajine au poulet safrané.
Le safran, tu connais ? Sa culture et sa récolte sont très délicates, alors il coûte très cher. On l'appelle même « l'or rouge ».



Catastrophe !
Une chèvre farceuse vient de chaparder ma recette préférée, dans ma cuisine ! Je l'ai coursée, et j'ai pu récupérer quelques morceaux du précieux papier. Mais pas assez pour pouvoir cuisiner ce succulent tajine !

Pars avec moi à sa recherche. J'ai reconnu la chèvre : c'est une chèvre des oasis. Elles sont très curieuses et très gourmandes. Allons au souk de Marrakech pour retrouver cette coquine. Elle a dû y aller, attirée par les bonnes odeurs. Dirige-toi dans la direction indiquée par ce repère :

À TOI DE JOUER !

Texte de fin : à lire à la fin de l'aventure.

Choukran* !

Merci de m'avoir accompagnée dans ce beau voyage à travers le Maroc !
Quel endroit as-tu préféré découvrir ? J'espère que ma recette de tajine te plaira. J'adore la cuisiner avec ma famille !

Peins ou colorie le dos de ta carte pour faire un 2e motif marocain.

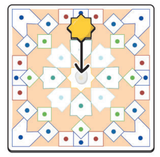
Prends-toi en photo avec tes souvenirs de voyage, et envoie-nous ta photo par mail à photos@pandacraft.com. Elle sera peut-être publiée dans un prochain numéro.

Beslama*,
J'espère te revoir bientôt.

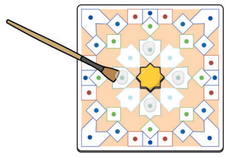
Yasminee

LES MOTS EN ARABE MAROCAIN

**Salam : veut dire « Paix » et sert à dire « Salut ».*
**Choukran ! : veut dire « Merci ».*
**Beslama* : veut dire « Au revoir ».



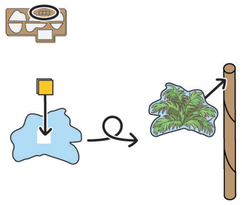
5 Colle par-dessus le morceau de mosaïque de la bonne forme.



6 Fais pareil pour le reste. Il est normal que la colle déborde quand tu appuies.

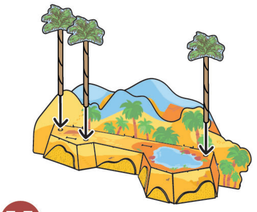
7 Fais sécher bien à plat, en posant dessus un verre d'eau ou un autre poids.

p.17 Ouvre ton magazine à la p.17 pour en savoir plus sur les mosaïques.

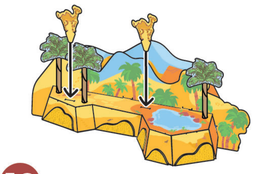


9 Colle un feuillage de palmier en haut d'une paille avec un carré de mousse.

10 Appuie bien sur la mousse et fais la même chose pour les 2 autres palmiers.



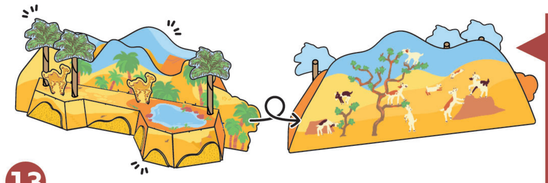
11 Insère les palmiers dans les trous.



12 Insère les dromadaires dans les fentes.

Chameau ou dromadaire ?

- Cha-meau : il y a 2 syllabes, donc 2 bosses.
- Dro-ma-daire : c'est très long, alors l'animal a préféré n'avoir qu'une grosse bosse, plus pratique à porter.



Où est la chèvre ?

- Elle n'est pas en train de manger.
- Elle ne se tient pas sur ses 4 pattes.
- Ses taches sont de couleur foncée.

13 Retourne le désert pour retrouver la chèvre farceuse. Aide-toi des indications.

BRAVO !

p.19 Ouvre ton magazine à la p.19 pour en savoir plus sur le désert.

Entraîne-toi encore.

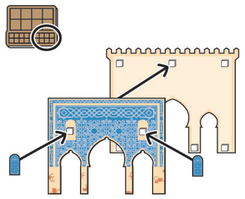
BRAVO !

4 Retourne ton parchemin et peins le mot au propre, dans le bon sens d'écriture.

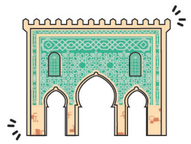
Un peu de vocabulaire arabe

s'il vous plaît	كافع	afak
oui	اه	ah
non	ال	la

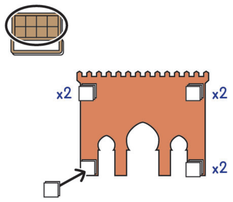
7 Enlève les fenêtres et les parties sous les arches.



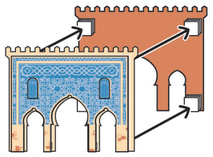
8 Avec des carrés de mousse, colle les fenêtres sur la façade bleue. Puis, colle-la sur son mur.



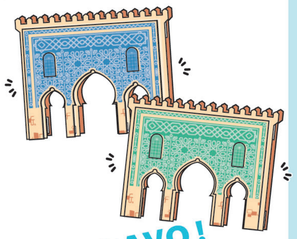
9 Fais pareil pour la verte.



10 Colle 2 mousses sur chaque carré bleu du mur.



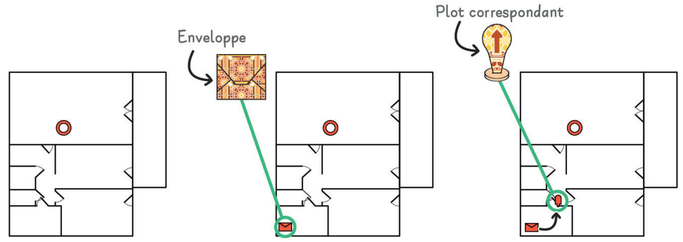
11 Assemble les 2 faces de la porte.



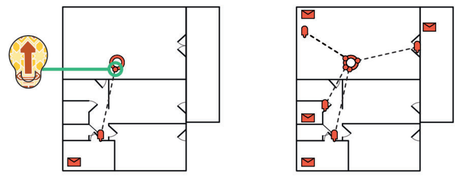
BRAVO !

p.17 Ouvre ton magazine à la p.17 pour en savoir plus sur la porte de Fès.

Installation des éléments du jeu



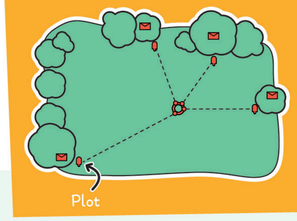
1. Placez la carte au sol, dans un endroit central de votre logement.
2. Cachez une 1re enveloppe dans une pièce.
3. Posez le plot correspondant à l'entrée de cette pièce.



4. Retournez à la carte pour y poser le repère assorti, de façon à ce qu'il soit dirigé vers le plot.
5. Faites de même avec les 3 autres enveloppes, en les dispersant dans toute la maison.

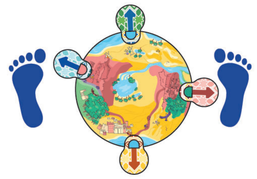
Le jeu peut-il se dérouler à l'extérieur ?
Oui, s'il n'y a pas trop de vent.

Dans ce cas, cachez les enveloppes, dans des arbustes par exemple, et maintenez la carte au sol grâce à des poids.



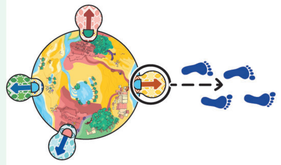
Déroulé de la mission

1. L'aventure débute par un 1er texte à lire tous ensemble.

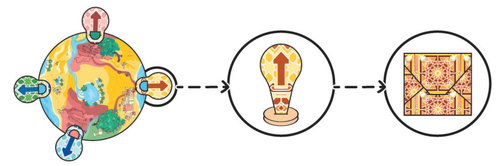


2. Demandez à votre enfant de se placer au-dessus de la carte.

3. Sur la carte, il doit chercher le repère dont il est question dans le 1er texte…



4. … et partir dans la direction indiquée par ce repère. Jusqu'à trouver le 1er plot.



5. Puis, à proximité, votre enfant doit trouver l'enveloppe correspondante. Elle contient la mosaïque et des instructions de Yasmine pour trouver le plot suivant… et son enveloppe.

Que l'aventure commence !

Si votre enfant peine à trouver les enveloppes, n'hésitez pas à le guider, en lui disant : « Tu chauffes ! » ; « Tu refroidis ! ».

Pour vous imprégner de l'ambiance marocaine, scannez ce QR code et écoutez la playlist tout au long de l'activité.

Gardez le message de fin (au dos du message de départ) pour le lire à la fin de l'aventure.